



Metodología
del Diseño
Grado en Diseño de
Interiores



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Metodología del Diseño

Titulación: Grado en Diseño de Interiores

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Joseba Azcaray Fernández

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias generales

- CG1 Capacidad de análisis y síntesis.
- CG2 Capacidad de organización y planificación.
- CG4 Capacidad para visualizar y comunicar visualmente la información.
- CG7 Capacidad de gestión de la información.
- CG8 Resolución de problemas.
- CG9 Toma de decisiones.
- CG10 Familiaridad con programas informáticos de relación general.
- CG11 Trabajo en equipo.
- CG12 Trabajo en equipo de carácter interdisciplinar.

Competencias específicas

CES18 Que los estudiantes tengan la capacidad para reunir los datos necesarios para el diseño de formas, elección de materiales y técnicas de fabricación, aplicando juicios, criterios de diseño y ergonomía y análisis que garanticen un buen funcionamiento del producto o mobiliario o espacio interior diseñado.

1.2. Resultados de aprendizaje

Los efectos que cabe asociar a la realización por parte de los estudiantes de las actividades formativas anteriormente indicadas, son los conocimientos de la materia, la aplicación con criterio los métodos de análisis y técnicas descritos en ella, redactar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma, y aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia, que se demuestran:

- En la realización de los exámenes parcial, final y extraordinario en su caso.
- En sus intervenciones orales en clase.
- En los proyectos entregados por el alumno, tanto en la parte gráfica como en la escrita.
- En la exposición y defensa oral del trabajo final en grupo de 3 o 4 alumnos.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado las asignaturas de Expresión Gráfica I y II y Análisis de la Forma y el color I y II.

2.2. Descripción de los contenidos

- La metodología en el diseño industrial y de interiores. Concepto y formas.
- Sistemas de análisis y síntesis de diseño
- Obtención de información
- Análisis funcional.
- Métodos de caja negra, obtención sistemática de soluciones.
- Evaluación de objetivos y diseños alternativos.
- Teoría de la decisión aplicada al diseño
- Packaging.
- Diseño y ergonomía.
- Diseñar para fabricar.
- Diseñar para reciclar.
- Economía del desarrollo de un producto.

2.3. Contenido detallado

TEMA 1 _ EL DISEÑO INDUSTRIAL

- ¿Qué es el diseño industrial y de producto
- Aproximación del diseño industrial
- La importancia del diseño para las empresas
- Conceptualización
- Objetivos y metas

TEMA 2 _ METODOLOGÍA PROYECTUAL

- Definición y aproximación
- Metodología tradicional
- Evolución metodologías

TEMA 3 _ CONTENIDOS METODOLÓGICOS

- Investigación
- Ideación
- Creación
- Prototipado
- Evaluación

TEMA 4 _ DESIGN THINKING

- Definición Design Thinking
- Metodología Centrada en el Usuario
- Empatizar
- Definir
- Idear
- Prototipar
- Evaluar

TEMA 5 _ BRIEFING

- Definición
- Contenidos y Formato
- Background
- Target
- Mensaje y Tiempo
- Errores comunes

TEMA 6 _ MODELOS Y PROTOTIPOS

- Corte Láser
- Software de modelado en código abierto
- Técnicas de prototipado rápido

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Práctica de prototipado rápido*. Los alumnos, de manera individual, aprenderán a utilizar el prototipado como una de las fases de la metodología del diseño. Para ello, utilizarán materiales y técnicas de prototipado que permitan crear rápidamente modelos para su testeo.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Práctica de prototipado digital*. Los alumnos, de manera individual, aprenderán a realizar prototipos de fabricación digital, tales como procesar un archivo generado de un modelo digital, para su posterior impresión 3D, o preparar y cortar con láser un archivo 2D.

3. Metodología docente

Método expositivo: Exposición por parte del profesor de los contenidos de cada tema por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía.

Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones

Aprendizaje orientado a proyectos: Metodología de aprendizaje llevada a cabo en la realización, organización y diseño de proyectos y en actividades de investigación.

Resolución de trabajos: Elaboración de informes y documentos en los que el alumno debe realizar labores de búsqueda bibliográfica, recopilación de información, análisis de documentos, análisis de casos, redacción y explicación de conclusiones.

4. Actividades formativas

Clases de teoría, propuesta y desarrollo de proyecto: (1.8 ECTS, 45h, 100% de presencialidad). Lección magistral que se complementa con la metodología del proyecto y trabajo en grupo. El profesor expone los contenidos, que siguen a lo largo del curso una secuencia similar a la del proceso creador de un proyecto de diseño (desde los sistemas iniciales de análisis y síntesis de diseño hasta las etapas finales de fabricación o reciclado, incluyendo los aspectos económicos) y propone a los alumnos la realización de un problema de diseño concreto, que

deben realizar en grupos de 3 o 4 alumnos. Normalmente se trata de mobiliario, objetos y espacios interiores de edificios. También pueden ser proyectos de mobiliario y espacios urbanos etc.

Prácticas: (0.6 ECTS, 15h, 100% de presencialidad). Clases de elaboración, análisis y solución de problemas de diseño reales propuestos por el profesor que los alumnos elaboran trabajando en grupos reducidos con ayuda y presencia del profesor. En las últimas sesiones cada grupo hace una presentación y defensa oral ante el profesor y los demás compañeros, del proyecto elaborado.

Tutorías: (0.6 créditos ECTS, 15h, 100% de presencialidad). Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia, fuera del horario de clase.

Trabajo individual o en grupo: (3 ECTS, 75h, 0% de presencialidad). Trabajo individual de cada alumno, para estudiar los contenidos teóricos de la asignatura. Asimismo incluye las horas de trabajo fuera del aula en los grupos de 3 o 4 alumnos para completar el proyecto que les encargue el profesor.

4. SISTEMA DE EVALUACIÓN

4.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

4.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación, prácticas, proyectos o trabajo de asignatura	20%
Exámenes parciales	20%
Examen final o trabajo final presencial	60%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación, prácticas, proyectos o trabajo de asignatura	20%
Examen final o trabajo final presencial	80%

4.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 4.5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

4.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

5. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Ambrose, H. (2010). *Metodología del diseño*. Barcelona: Parramón.

Bramston, D. (2010). *De la idea al producto*. Barcelona: Parramón.

Rodgers, P. y Milton, A. (2011). *Diseño de producto*. Barcelona: Promopress.

Milton, A. y Rodgers, P. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Barcelona: Blume.

Gasca, J. y Zaragozá, R. (2015). *Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas*. Madrid: LID Editorial.

Munari, B. (1981). *Así nacen los objetos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Simmons, J. (2009). *Manual del diseñador*. Barcelona: Index Book.

Ricard, A. (2008). *Conversando con estudiantes de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Roam, D. (2010). *Tu mundo en una servilleta*. Barcelona: Planeta.

Roig, F. (2011). *La estrategia creativa. Relaciones entre concepto e idea*. Buenos Aires: Infinito.

Chaves, N. (2001). *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: Gustavo Gili.

Calvera, A. (2007). *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño. Kathryn Best. Barcelona: Parramón.

Enfoque y lenguaje. Ambrose Gavin. Barcelona: Parramón.

Fundamentos de diseño de productos. Richard Morris. Barcelona: Parramón.

El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.

Aguayo González, F. and Soltero, V. M. (2003). Metodología del diseño industrial: un enfoque desde la ingeniería concurrente. España: Ra-ma.

Gil, V. (2009). Coolhunting: el arte y la ciencia de descifrar tendencias : conozca hoy lo que sus clientes demandarán mañana. Barcelona: Empresa Activa (Urano).

Otros recursos

<https://www.ideo.com> (Consultada 30-10-19)

<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond> (Consultada 30-10-19)

<https://designthinkingmethodology.weebly.com/methodologies.html> (Consultada 30-10-19)

7. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Joseba Azcaray Fernández
Departamento	Ingeniería
Titulación académica	Doctor en Diseño Industrial
Correo electrónico	jazcaray@nebrija.es
Localización	Campus de Dehesa de la Villa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

Nombre y Apellidos	José Real Cambas
Departamento	Ingeniería
Titulación académica	Arquitecto
Correo electrónico	jrealc@nebrija.es
Localización	Campus de Dehesa de la Villa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

Nombre y Apellidos	Jaime Hortelano Manchado
Departamento	Ingeniería
Titulación académica	Ingeniero de Diseño Industrial
Correo electrónico	jhortelano@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail